TCG factory

TAO LONG

THE WAY OF THE DRAGON

天人地

LIBRO DE REGLAS

UN JUEGO DE

FUXI 伏羲 DOX LUCCHIN PEDRO LATRO

THUNDERGRYPH GAMES

TAO LONG

THE WAY OF THE DRAGON

天人地

"Antes de que el Universo naciese, ya había algo intangible y perfecto. Era sereno, vacío, único, eterno y presente. Considerado como la madre del Universo y a falta de una palabra mejor, yo lo llamo Tao."

LAO TSU

INTRODUCCION

Tao Long es un juego ancestral que narra la historia de cómo la humanidad va cambiando con el paso de los siglos.

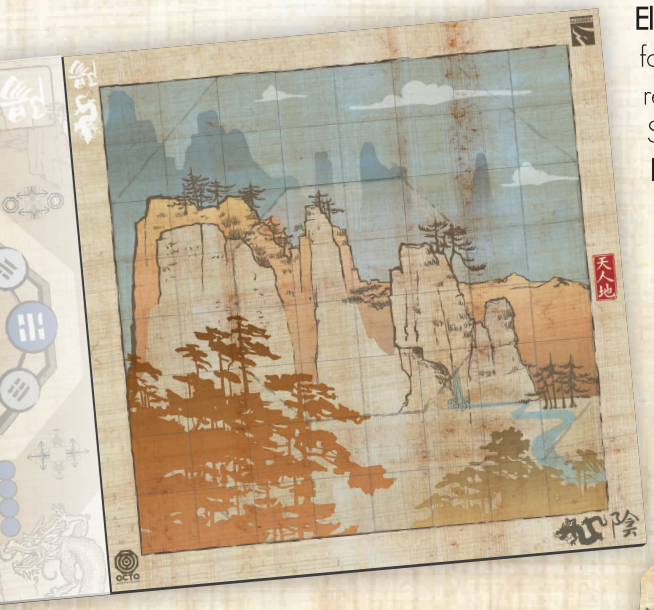
Desde el principio del tiempo, dos dragones han ido dirigiendo los pasos del hombre. Cada cien años, luchan entre sí para determinar cuál de ellos se encargará de guiarnos durante el siguiente siglo. Uno se llama Tianlong, el dragón del cielo; el otro es Dilong, el dragón de la tierra. Ambos están unidos por el Tao, que se manifiesta a su vez a través del Ba Gua.

Conocido también con el sobrenombre de "Los ochos signos", el Ba Gua es una rueda compuesta por trigramas. Cada uno de ellos es una estructura que representa un elemento formado a su vez por la combinación de dos opuestos: el Yin y el Yang. Estos conceptos también han evolucionado y adquieren hoy en día muchos otros nombres: orden y caos, espíritu y materia, acción y reacción, vertical y horizontal, cielo y tierra, padre y madre...

Ahora que se acerca el fin de una era, los dos dragones despiertan para luchar de nuevo el uno contra el otro, atados ambos a la balanza del Tao. El combate se prolongará hasta que uno de ellos, debilitado por la lucha, se retire a otra dimensión. Allí descansará durante toda una era, esperando y recuperando su poder para estar de nuevo listo cuando regresen los vientos del cambio.

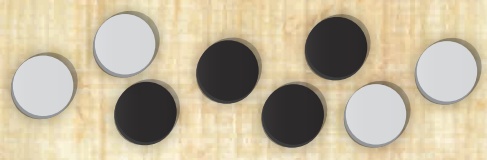
COMPONENTES

1 Libro de reglas
1 Tablero de juego (compuesto por el Ba Gua y la Humanidad)
8 Piedras del Ba Gua (4 negras y 4 blancas)
8 Losetas de Dragón, 4 negras y 4 blancas (compuestos por 3 segmentos y 1 cabeza cada uno).
8 Piedras de Agua
8 Piedras de Fuego
1 Regla de daño
1 Ficha de El Pueblo y de La Gran Roca.
8 Losetas de Rocas (8 Rocas Pequeñas y 8 Rocas Agrietadas)
8 Losetas de Portal: 2 azules, 2 verdes, 2 rojos y 2 amarillos
1 Moneda del Cambio

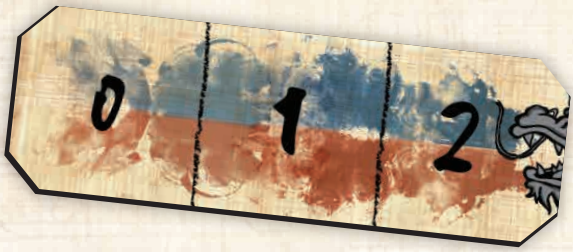


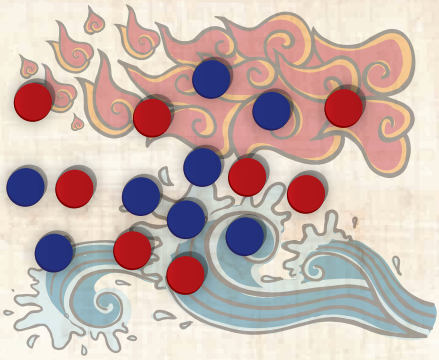
El tablero de la Humanidad está formado por una cuadrícula que representa el mundo en disputa. Sobre él se irán desplazando los dragones, compuestos cada uno de ellos por sus respectivas losetas. Cada conjunto de losetas de dragón se debe colocar siempre sobre el tablero de manera secuencial, con la cabeza al frente.

La otra parte del tablero es el del **Ba Gua**, con medidores de agua y fuego para cada uno de los dragones, las áreas para los segmentos perdidos y el propio **Ba Gua**. Los dragones se moverán tomando como referencia las acciones que se vayan realizando en **el tablero del Ba Gua**. Allí se irán manipulando las energías del Tao **-las piedras del Ba Gua-** para crear el camino que seguirá cada dragón. En el modo de juego avanzado se tiene además en cuenta el color de las piedras. En este formato, las combinaciones de un determinado color afectarán también a su respectivo dragón.



Además del movimiento, el Tao afecta también a las **piedras de agua y fuego**, que representan respectivamente los puntos de vida y de poder de cada dragón. La **regla de daño** se usa para resolver los ataques a distancia cuando los dragones expulsan estos elementos. La pérdida y ganancia de agua y fuego siempre tiene lugar entre los medidores de estos elementos de cada dragón y el centro del Ba Gua.





El resto de losetas se colocan al principio de cada partida en el tablero de la humanidad según la configuración escogida; sirven para confeccionar distintos escenarios y no siempre se utilizan todas. Las losetas de roca representan obstáculos impenetrables; la parte trasera de estas losetas simula rocas agrietadas que se usan en ciertos escenarios con reglas especiales. **Las losetas de portal** permiten realizar movimientos directos de una a otra loseta, independientemente de su ubicación en el tablero.

ROCAS

PORTALES

Por último, la **Moneda del Cambio** solo se usa en modos de juego avanzados que se explican en detalle más adelante, en este mismo manual.

EL OBJETIVO

天人地

Derrotar al otro dragón eliminando todos sus segmentos.

LA REGLA DE ORO

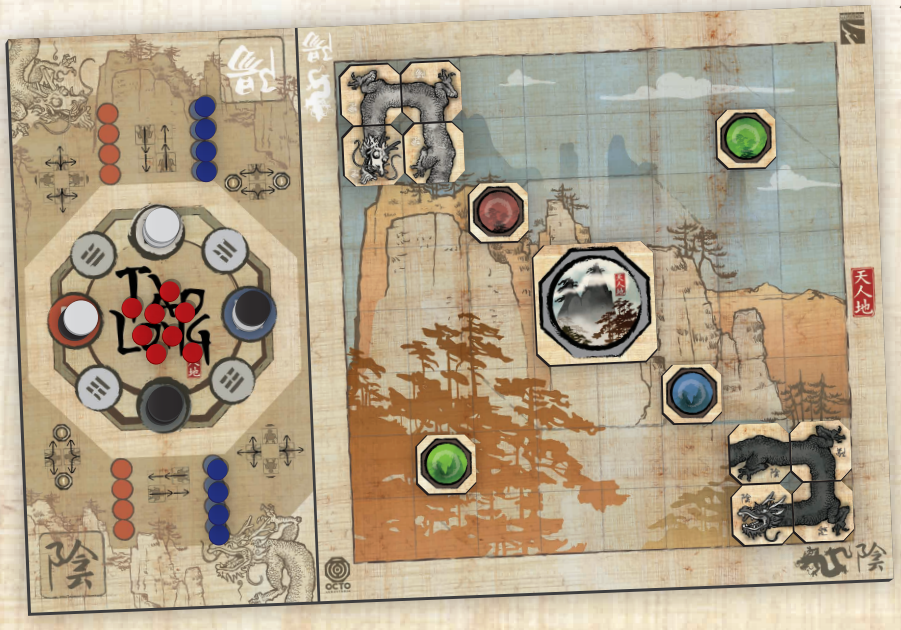
天人地

Un dragón pierde un segmento tan pronto como su medidor de agua, que representa su vida, se agota por completo. Cuando sucede esto, elimina el segmento más alejado de la cabeza del dragón (su cola) y retíralo al área indicada en el Ba Gua (o déjalo apartado del juego). Cuando un dragón pierde todos sus segmentos, dale la vuelta a su cabeza para marcar su derrota.

Después de eliminar un segmento, si el daño causado no supone la derrota del dragón, el medidor del dragón herido se rellena de nuevo **inmediatamente** y luego se aplica el daño restante, si lo hubiese.

天人地 ANTES DE EMPEZAR

1) Los jugadores deciden quién controlará a cada dragón.
2) Coloca el tablero al alcance de ambos jugadores; cada uno se sitúa en el lado correspondiente a su dragón.
3) En el tablero del Ba Gua, coloca 2 piedras blancas en el símbolo de Cielo, 2 negras en el de Tierra, 1 blanca encima de 1 negra en el de Fuego y 1 negra encima de 1 blanca en el de Agua.
4) Coloca 4 piedras de agua en el medidor del Ba Gua correspondiente a cada dragón.
5) Coloca todas las piedras de fuego en el centro del tablero del Ba Gua.
6) Prepara el tablero de la Humanidad de acuerdo con el escenario escogido (ver más adelante).



陽

El dragón blanco juega primero.

LOS TURNOS 天人地

En su respectivo turno, cada jugador debe completar las siguientes fases:

ESPÍRITU

陽 "El Yang es lo claro, el orden, lo activo, el cielo, lo vertical."

En el Ba Gua, elige uno de los ocho espacios del Ba Gua que tenga al menos una piedra. Toma todas las piedras de ese espacio y déjalas luego en los siguientes espacios, de una en una y en sentido contrario a las agujas del reloj. Por ahora, no tengas en cuenta el color de las piedras; solo se usa en modos de juego avanzado, como se explicará más adelante.

"Cada perturbación en el tiempo es una alteración del orden previamente establecido."

Para representar la inestabilidad causada por el conflicto, **el movimiento en el Ba Gua se hace en sentido contrario a las agujas del reloj.**

El espacio en el que se deposita la última piedra determinará la acción que se debe realizar en la fase de Materia. Está **prohibido** tomar piedras de un espacio si esto acabara derivando en una acción imposible de realizar en la fase de Materia, a menos que no hubiese otra opción posible. Si se diese este caso, la fase de Materia se ignora completamente y el dragón pierde 1 punto de vida, devolviendo por lo tanto una piedra de agua al centro del Ba Gua.

MATERIA

陰 "El Yin es lo oscuro, la tierra, lo pasivo, el caos, lo horizontal."

El jugador debe resolver la acción que se fijó durante la fase de Espíritu, moviendo su dragón y/o activando los efectos correspondientes.

Para mover el dragón, sigue estos pasos:

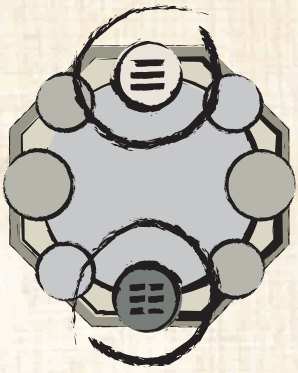
1) Coloca la cabeza de acuerdo con el movimiento a realizar.
2) Coloca la cola en el espacio donde se encontraba antes la cabeza. Gira y voltea la loseta de cola en caso de ser necesario para reconectar de nuevo el cuerpo del dragón.

Estas son las acciones que se pueden realizar:

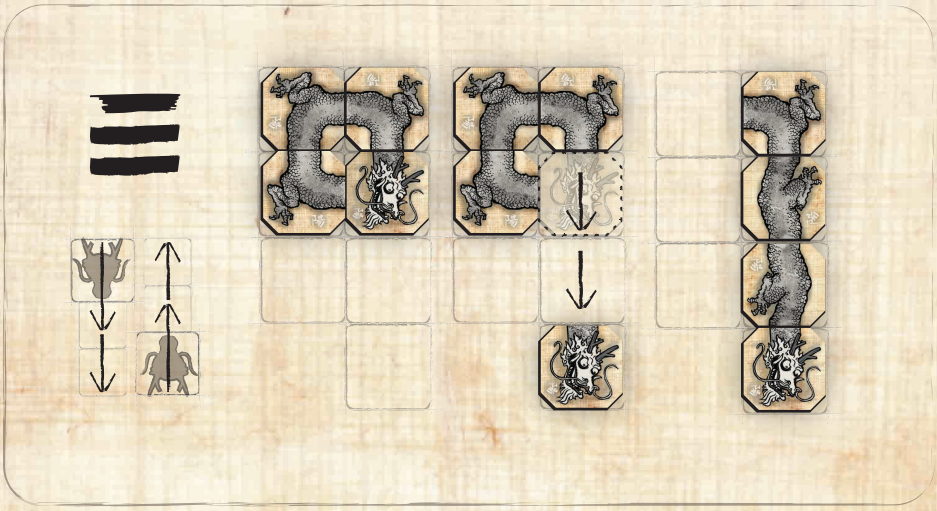
"El cielo está en lo alto, es lo vertical; la tierra extiende sus brazos más allá del horizonte."

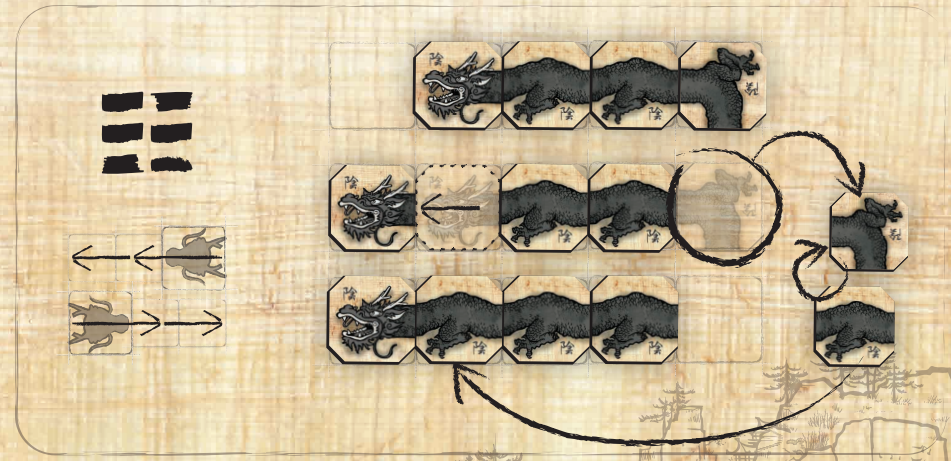
CIELO

TIERRA



Cielo y Tierra son los elementos en los que más concentradas están las energías del Yang y el Yin. El Cielo hace que el jugador mueva su dragón 1 o 2 espacios en línea recta y en el eje vertical. La Tierra hace que el jugador mueva su dragón 1 o 2 espacios en línea recta y en el eje horizontal.

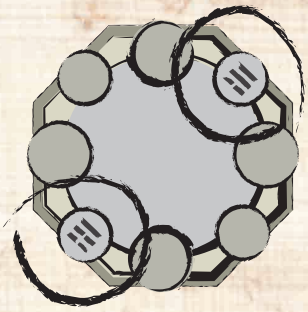




"Los vaivenes del cielo mecen al viento a través de la hierba; de la misma manera, la energía de la tierra sirve de cuna al trueno que surge de las nubes."

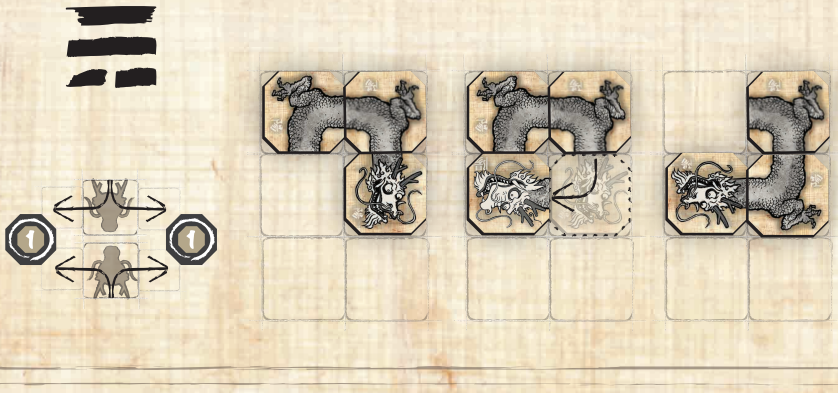
VIENTO

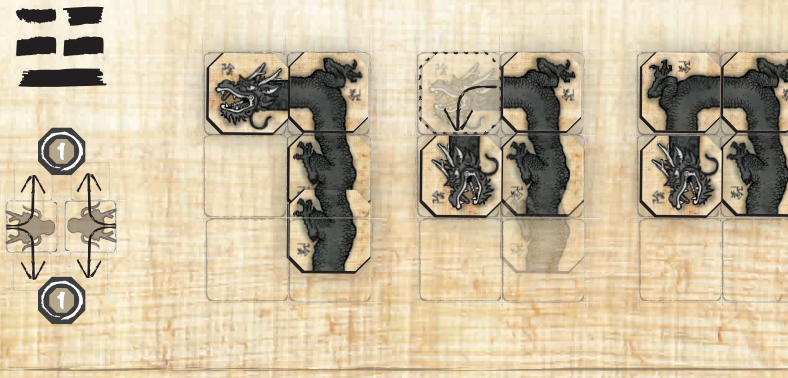
TRUENO



Viento y Trueno son los elementos del cambio y la agilidad y representan la interacción entre el cielo y la tierra. El Viento hace que el jugador rote la cabeza de su dragón del eje vertical al horizontal y que la mueva 1 espacio hacia delante. El Trueno hace que el jugador rote la cabeza de su dragón del eje horizontal al vertical y que la mueva 1 espacio hacia delante.

Después de completar alguna de estas dos acciones, el jugador **deberá** ejecutar de nuevo una fase de Espíritu y luego otra de Materia. Las sucesivas fases de Viento y Trueno que pudieran derivarse de estas últimas **ya no** generan nuevas fases adicionales.



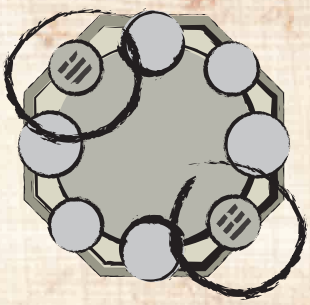


Después de mover, el jugador lleva a cabo una fase extra de Espíritu.

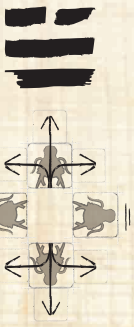
"Las orillas sirven de contención al lago y el reflejo del cielo lo hace extenso a la vista; de igual manera, las nubes cortan y ponen límite a las montañas, rodeadas de campos y valles."

LAGO

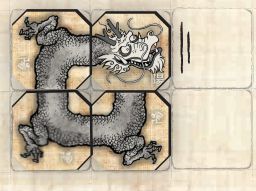
MONTAÑA



Lago y Montaña son los elementos de la serenidad y la quietud y representan los límites que pone el cielo a la tierra y viceversa. El Lago hace que el jugador mueva la cabeza de su dragón 1 espacio en cualquier dirección siempre que estuviera encarada al eje vertical. Si estaba encarada al eje horizontal, el jugador no mueve su dragón. La Montaña hace que el jugador mueva la cabeza de su dragón 1 espacio en cualquier dirección siempre que estuviera encarada al eje horizontal. Si estaba encarada al eje vertical, el jugador no mueve su dragón.



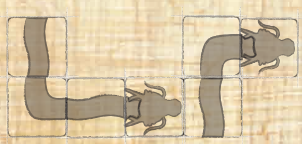
Movimiento bloqueado (horizontal)

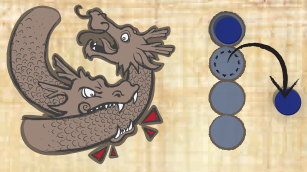


Movimiento libre (vertical)

Movimiento bloqueado (vertical)

Movimiento libre (horizontal)





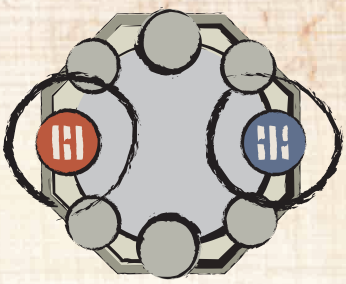
天人地 MORDISCO

Si al terminar una acción de Cielo, Tierra, Viento, Trueno, Lago o Montaña, la cabeza del dragón del jugador activo acaba adyacente y encarada a cualquier parte del cuerpo del dragón rival, lo muerde. El dragón que recibe el mordisco pierde 1 punto de vida y debe, por tanto, devolver una piedra de agua al centro del Ba Gua.

"El fuego es agresivo, pero también fugaz. El agua, sin embargo, prefiere ocultar sus amenazas en las profundidades."

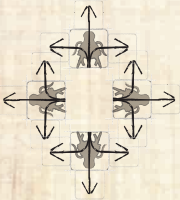
FUEGO

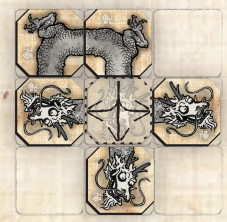
AGUA



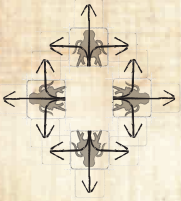
Fuego y Agua son los elementos de lo volátil y del poder y representan la influencia del fuego y el agua en todo lo vivo. El Fuego hace que el jugador mueva su dragón 1 espacio en cualquier dirección, independientemente del eje hacia el que esté encarado. Después de mover, el jugador elige entre absorber o expulsar fuego. El Agua hace que el jugador mueva su dragón 1 espacio en cualquier dirección, independientemente del eje hacia el que esté encarado. Después de mover, el jugador elige entre absorber o expulsar agua.

Movimiento libre Absorber o Expulsar

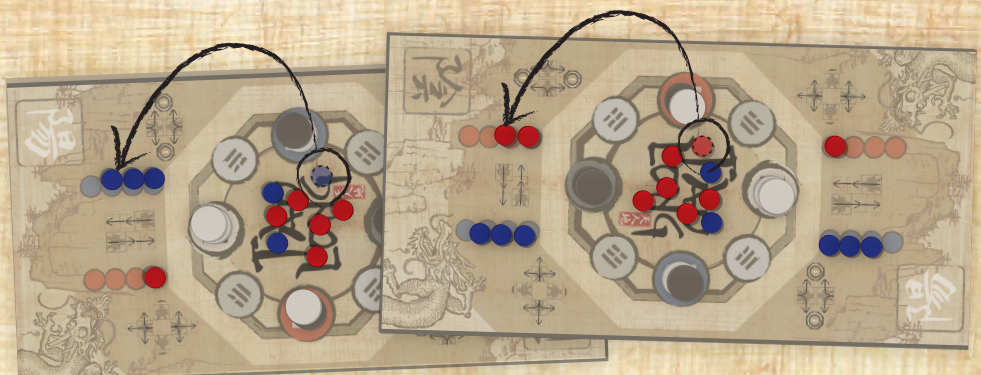




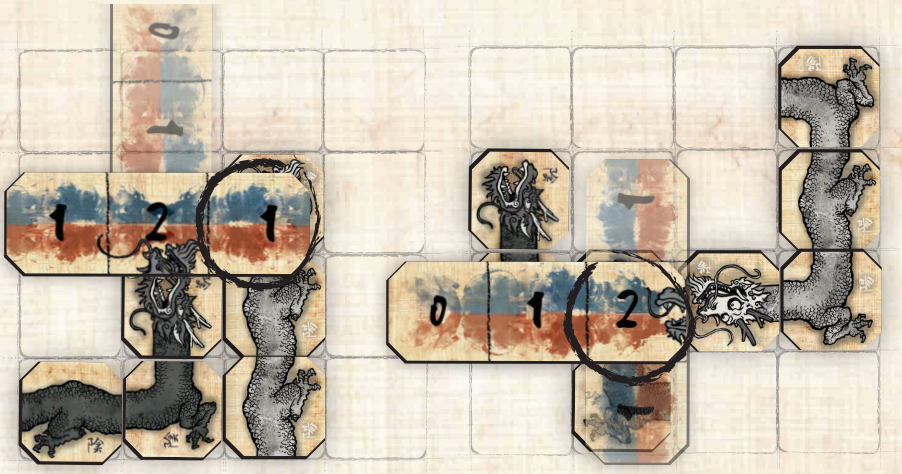
Movimiento libre Absorber o Expulsar



Absorber un elemento hace que el jugador tome del centro del Ba Gua una piedra de fuego o de agua, según la acción realizada. El jugador la añade inmediatamente al medidor correspondiente de su dragón. Si ya estuviese lleno, no toma ninguna piedra.

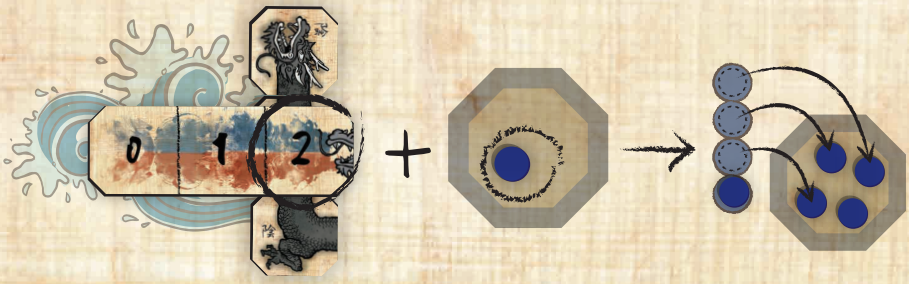


Expulsar un elemento hace que el dragón efectúe un ataque a distancia. Alinea la regla de daño de manera que la zona que tiene dibujada una boca de dragón quede justo delante de la cabeza del dragón atacante; luego haz lo mismo con el otro lado de la regla. Esto generará un ataque a distancia que **afecta a un área en forma de T**. Si el dragón rival se encuentra dentro del área y no hay obstáculos en medio, entonces recibe un daño equivalente al número más alto impreso en la regla que se superponga sobre el dragón, sumándole el bonus elemental de la acción tomada.

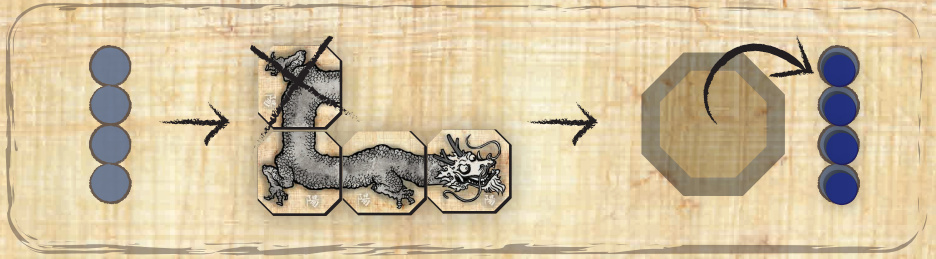


Para el **Fuego,** el bonus es igual al número de piedras de fuego que tuviese el dragón atacante en su medidor de fuego. Una vez hecho el ataque, devuelve al Ba Gua todas las piedras de fuego de dicho dragón.

Para el **Agua,** el bonus es igual a la cantidad de piedras de agua que hubiese en ese momento en el centro del Ba Gua.



El dragón atacado pierde tantos puntos de vida como el daño recibido. Devuelve una piedra de agua al centro del Ba Gua por cada punto de daño recibido. Recuerda que los dragones pierden un segmento siempre que su medidor de piedras de agua se vacía, y que este vuelve a llenarse **inmediatamente** para que se pueda aplicar el daño restante si lo hubiese.



TABLERO DE LA HUMANIDAD

天人地

"Bajo el cielo y sobre la tierra, ahí vive la humanidad."

Cada partida se desarrolla según un escenario que se representa mediante distintas configuraciones del tablero de la Humanidad. Salvo excepciones, las siguientes reglas se aplican a todos los escenarios.

Los bordes del tablero, todas las piezas de dragones y las losetas de roca y del pueblo bloquean el movimiento. Del mismo modo, tanto los bordes del tablero como todas las demás losetas y piezas del juego son obstáculos y bloquean los ataques a distancia.

PORTALES

Los portales son losetas especiales que facilitan el movimiento directo de una a otra pieza de portal cuando ambas comparten el mismo color; permiten a los dragones saltar de una a otra parte del tablero de forma instantánea. Para mover un dragón a través de un portal desocupado, sigue los siguientes pasos:

1) En lugar de mover la cabeza del dragón encima de la loseta de portal, colócala en cualquier espacio adyacente al portal de destino.
2) Coloca el segmento correspondiente a la cola en el espacio que ocupaba la cabeza antes de atravesar el portal, volteando y girando la pieza hasta lograr que encaje con el resto del cuerpo.
3) Voltea ambos portales a su otra cara para conectar los extremos con el resto del dragón.

Si un dragón se mueve a través de un portal durante el primer movimiento que facilita el Cielo o la Tierra, el segundo movimiento opcional debe hacerse en la misma dirección que llevaba el dragón al salir del portal.

Cuando un dragón está atravesando un portal, ambas losetas (ahora ocupadas por el dragón) cuentan como losetas del dragón y **pueden ser objeto de mordiscos y ataques a distancia.** Las dos losetas de portal se dan la vuelta de nuevo a su cara no ocupada tan pronto como ya no haya segmentos de dragón conectados a ellas.

FIN DEL JUEGO

La partida termina cuando uno de los dragones pierde sus tres segmentos. Se le da la vuelta a la cabeza del dragón derrotado y el otro jugador se proclama ganador.

"La victoria nunca es permanente porque el Tao se encuentra en perpetuo movimiento."

Para dirimir los empates se recomienda a los jugadores que jueguen otra partida, cambiando esta vez de dragones.

MODOS DE JUEGO

"De la experiencia surgen las posibilidades."

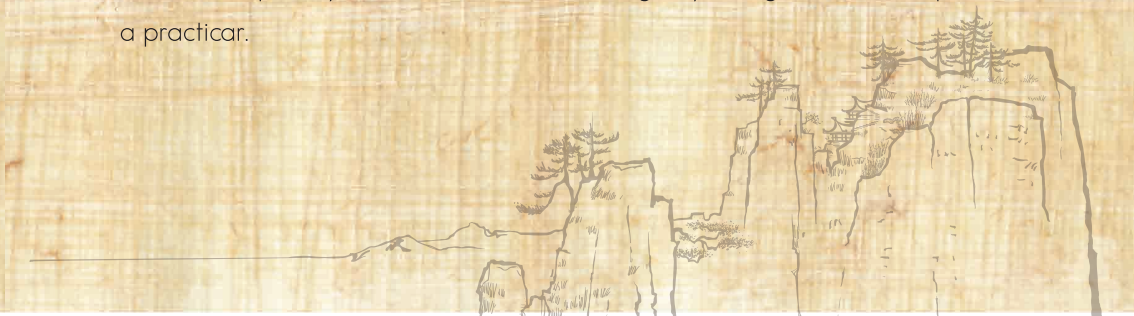
Tao Long ofrece múltiples modos de juego que modifican las reglas básicas y crean nuevas y emocionantes variaciones del juego base. Unos son simples y sencillos, mientras que otros se vuelven más complejos y requieren de una mayor experiencia. Se recomienda que los jugadores más novatos se familiaricen con los primeros antes de saltar a los más complicados.

SALTAMONTES

Es el modo más básico. Se juega tal y como se ha descrito en la primera parte de este libro de reglas. Cuando ambos jugadores se acostumbren a las diferentes acciones que se pueden realizar, intenta añadir las reglas del modo Monje.

"Reconocer tu propia ignorancia es el primer paso hacia la sabiduría, pequeño saltamontes."

Es recomendable que no intentes los modos de juego Monje, Maestro o El Elegido antes de experimentar con el modo Saltamontes. Dirígete a los escenarios que hay al final de este libro de reglas y escoge con cuál empezar a practicar.



MONJE

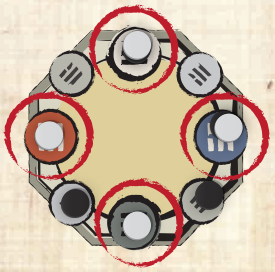
"Cada dragón está ligado a una energía, y solo reacciona ante esa misma energía."

Este modo implica relacionar directamente las piedras blancas y negras con los dragones de su respectivo color. En cada fase de Espíritu, si se dan una o más de las siguientes combinaciones, sus efectos deben resolverse en orden **antes de la fase de Materia del jugador activo.**

Concentración

Cuando las cuatro piedras de un mismo color coinciden en el mismo espacio del Ba Gua, se activa el efecto de Concentración. El dragón que comparta color con esas cuatro piedras debe realizar la acción del espacio, incluso aunque no sea su turno. Si es imposible realizar la acción, el dragón la ignora por completo y pierde 1 punto de vida, devolviendo una piedra de agua al centro del Ba Gua.

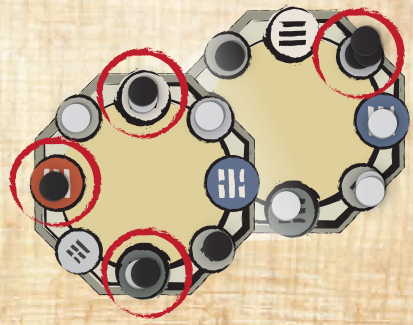
Equilibrio



Cuando coincide que hay una piedra de un mismo color en cada uno de los cuatro espacios principales del Ba Gua - Cielo, Tierra, Fuego y Agua - se activa el efecto de Equilibrio. El dragón que comparta color con esas cuatro piedras debe ajustar su cantidad de piedras de agua y fuego para acabar con tantas como tenga su oponente, incluso aunque no sea su turno.

De manera adicional, después de tomar las piedras del espacio escogido en la fase de Espíritu, determina cómo se tienen que ir dejando en los espacios siguientes según estas prioridades y en el orden que se estipula a continuación:

1) Si se pueden generar efectos de Concentración y Equilibrio, es obligatorio hacerlo.



2) Si existe la posibilidad inminente de que se generen efectos de Concentración y Equilibrio (es decir, que haya 3 piedras de un mismo color en un solo espacio y 3 espacios principales con una piedra de un mismo color cada uno), es obligatorio hacerlo.

3) El resto de piedras se dejan en el resto de espacios según elija el jugador activo.

Si al resolver las prioridades 1 o 2 se exige dejar a la vez en un mismo espacio una piedra blanca y una negra, el jugador elige cuál dejar en ese espacio.

MAESTRO

"Cada perturbación en el orden es parte inevitable del cambio."

Con el objetivo de simular la inestabilidad que genera la lucha entre los dragones, **el flujo del movimiento en el Ba Gua irá variando durante la partida.**

En este modo se añade la Moneda del Cambio, que sirve para determinar la dirección de la energía en el Ba Gua. Cuando un jugador selecciona un espacio en la fase de Espíritu, el color de las piedras que se tomen determinará la dirección que se usará para ir dejándolas de nuevo sobre el tablero – **en el sentido de las agujas del reloj o al contrario**. Si la mayoría de las piedras que se toman son blancas, se seguirá el sentido de las agujas del reloj; si son negras, se irá en el sentido contrario a las agujas del reloj. Si se toma el mismo número de blancas y de negras, el sentido lo determinará la Moneda del Cambio.

La partida comienza con la Moneda del Cambio indicando el sentido contrario a las agujas del reloj. Si en algún momento, un jugador selecciona un espacio del Ba Gua que provoca que el curso de la acción vaya en sentido contrario al que indica la moneda, se tiene que dar la vuelta a la moneda. Por ejemplo, si la Moneda del Cambio muestra su lado negro y un jugador selecciona un espacio con más piedras blancas que negras, ese jugador tendrá que colocarlas en el sentido de las agujas del reloj y luego le dará la vuelta a la moneda para que muestre su cara blanca.

Si en algún momento los jugadores creen que su comprensión del juego ha trascendido su percepción de la existencia, pueden intentar el modo de El Elegido.

EL ELEGIDO

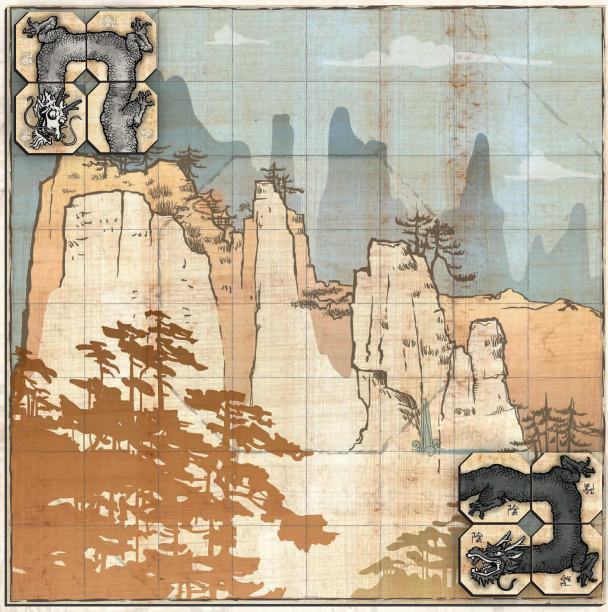
"Tanto el espíritu como la materia son uno, joven saltamontes."

Juega únicamente con el tablero del Ba Gua y lleva la cuenta de los movimientos de los dragones de memoria.

ESCENARIOS

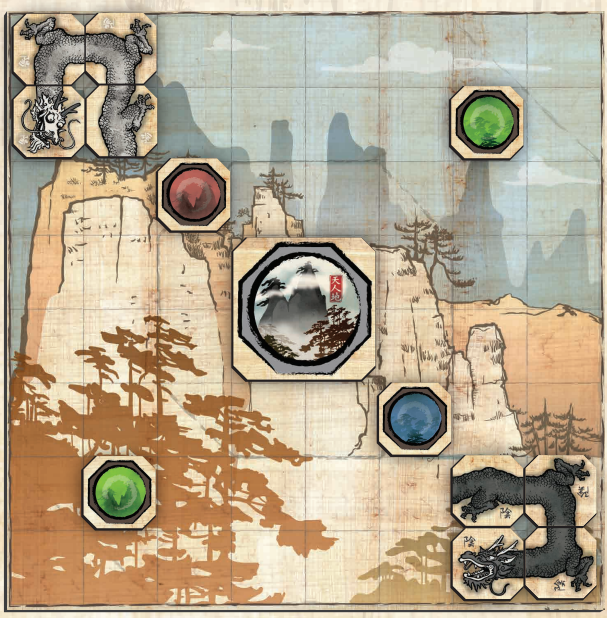
天人地

EL CAMPO



"La claridad deja espacio para la práctica."

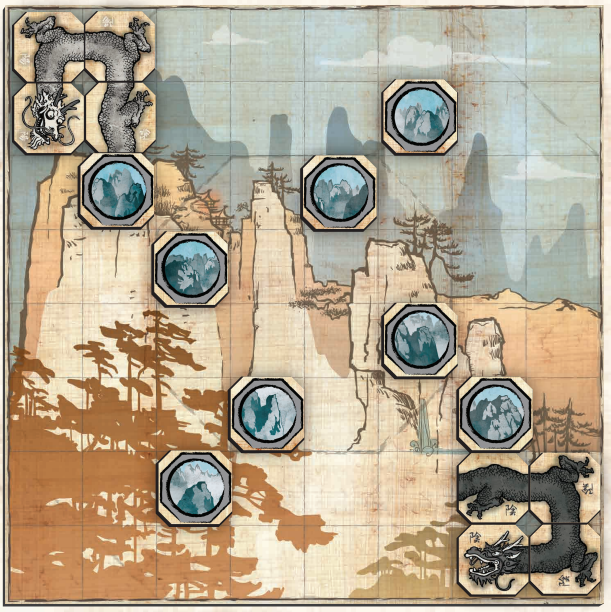
EL VALLE



"El equilibrio es la base de toda estrategia."

En El Valle, los dragones que entren por el portal azul o rojo pueden elegir salir por cualquier otro portal que esté libre, independientemente de su color. Sin embargo, para usarlos hay que pagar una piedra del color correspondiente al portal de entrada, devolviéndola al centro del Ba Gua (una de agua para usar el portal azul y una de fuego para el portal rojo).

EL CAÑON



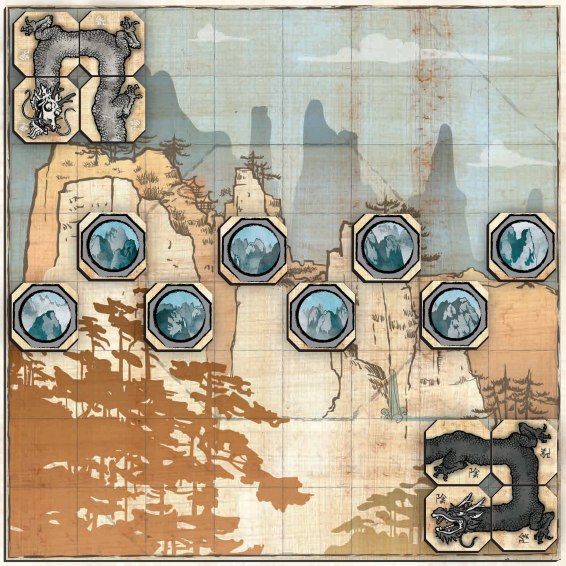
"Atravesarlo requiere el máximo cuidado."

EL TORUS

"Los límites exigen dar paso a la libertad."

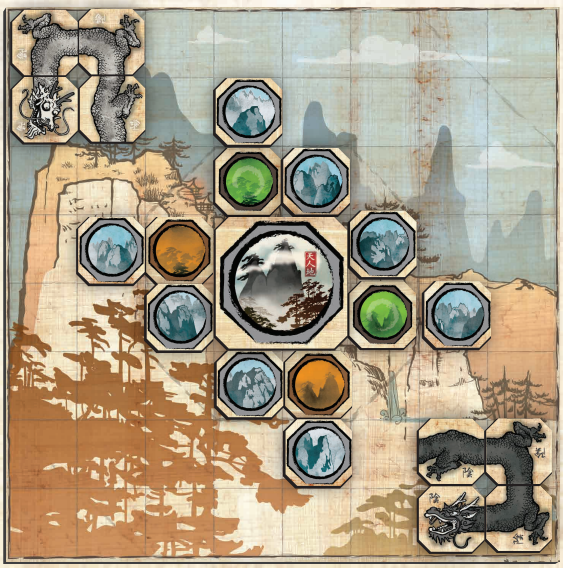
En El Torus, el único propósito de las rocas es marcar los límites de un espacio de juego reducido, tal y como se indica en la imagen. No obstante, cada borde del área de juego se considera adyacente al borde opuesto, en lugar de limitar el movimiento y los ataques a distancia.

EL MURO



"Tomar la iniciativa genera oportunidades."

LA CUEVA

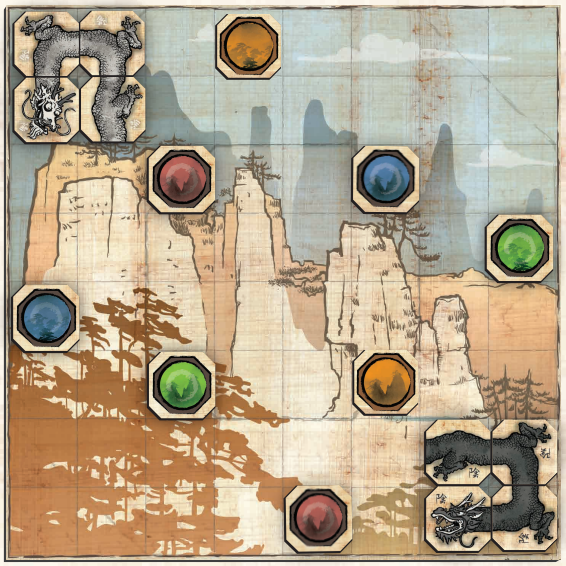


"Las ruinas os revelarán el camino a seguir."

En El Muro y La Cueva, y a diferencia del juego básico, las losetas de roca pequeña sí pueden destruirse. Pueden retirarse del juego mediante mordiscos, cuando un dragón expulsa agua o fuego o incluso chocando contra ellas. Cada roca soporta 2 puntos de daño antes de ser destruida. Cuando recibe el primero, se le da la vuelta al lado dañado. Al recibir el segundo, se elimina del tablero.

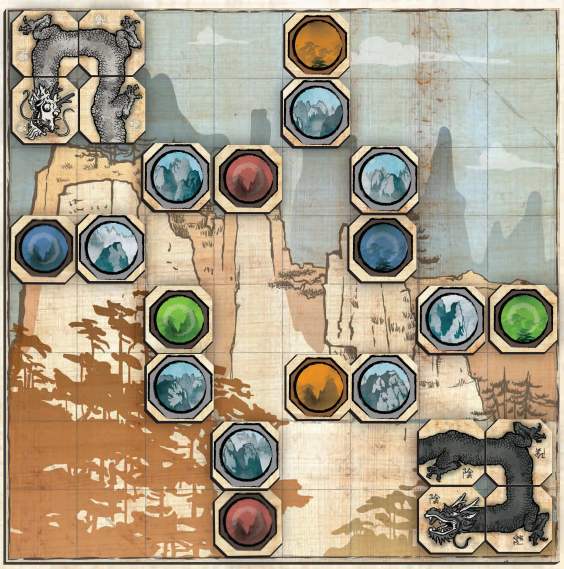
El mordisco inflige a la loseta de roca pequeña 1 punto de daño. Si un dragón expulsa fuego o agua sobre ella le hace el daño que indique la regla de daño, **pero ignorando el bonus elemental**. Para destruir una loseta de roca pequeña chocando contra ella, el dragón avanza al espacio de la loseta y la destruye de manera inmediata. El dragón recibe tantos puntos de daño **como el daño requerido en ese momento para destruir la loseta de roca**, devolviendo una piedra de agua al centro del Ba Gua por cada punto de daño recibido.

LA NEBLINA



"La variedad hace imposible la predicción."

EL LABERINTO



"El destino nace de la elección."

EL PUEBLO

"El tiempo crea lazos entre la humanidad y el dragón gobernante. Por eso, los humanos protegerán a la criatura con sus vidas. A cambio, cada vida perdida siempre acaba siendo como un golpe en sí mismo para el dragón."

El Pueblo es una variante de juego que puede ser usada en los escenarios de **El Campo, El Valle y La Neblina.**

1) Designa a uno de los dragones para que proteja el pueblo y al otro para que lo ataque.

2) Coloca la loseta de Pueblo en el centro del tablero de la Humanidad (reemplaza las losetas de roca si fuera necesario).

3) La loseta de Pueblo cuenta como parte del dragón que la protege y puede ser atacada.

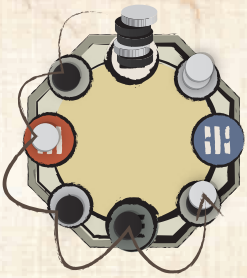
4) La loseta de Pueblo inflige 1 punto de daño al dragón atacante si este se encuentra adyacente a ella al finalizar su turno.

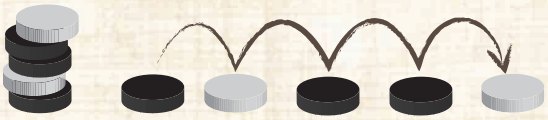
MODO SOLITARIO

El modo de juego en solitario sigue las mismas reglas que el formato para 2 jugadores, con las siguientes excepciones:

• Antes de empezar, coloca ambos dragones en el tablero y escoge con cuál jugar. Siempre será tu turno.

• En las fases de Espíritu, todas las piedras que se toman de un mismo espacio se tienen que dejar en los siguientes espacios **en el mismo orden en el que estaban apiladas**, empezando desde la base del montón. Si se juega con el modo Monje en adelante, esta regla solo se aplica después de las prioridades 1 y 2. Las piedras usadas para satisfacer estas prioridades tienen que ser en la medida de lo posible las más cercanas a la base del montón.





• Antes de la fase de Materia**, el dragón rival realizará, en orden, todas las acciones correspondientes a los espacios en los que el jugador activo dejó piedras de su color ese turno**. Las acciones que no se puedan realizar porque sea imposible simplemente se ignoran sin penalización alguna.

Si hubiera dos o más formas de llevar a cabo una acción, decide cómo realizarla siguiendo estas prioridades:

1) El dragón rival tratará de hacer la mayor cantidad de daño a tu dragón.
2) El dragón rival buscará la manera de recibir el menor daño posible.
3) El dragón rival buscará el camino más corto para tratar de terminar adyacente y encarado a alguna parte del dragón del jugador.
4) Si todavía hubiese dos o más opciones, el jugador activo decide cómo llevarlas a cabo.

Este sistema de prioridades se tiene que analizar de manera conjunta.

Notas adicionales:
• Las fases extra resultantes de las acciones de Viento o Trueno se ignoran.
• Anota cuántos movimientos haces para ganar y trata de superarte.
• Intenta empezar con algún segmento menos en tu dragón.
• Para lograr una mayor variedad, intenta jugar con el otro dragón y en diferentes escenarios usando distintos modos de juego; o mezcla un poco las piedras del Ba Gua antes de empezar la partida y distribúyelas al azar en el tablero.

IDIOMAS

Este libro de reglas también está disponible en otros idiomas en nuestra página web. Puedes escanear el **Código QR** de la izquierda para acceder de forma directa desde tu móvil. O puedes hacerlo de forma manual introduciendo la siguiente dirección:

https://thundergryph.com/rulebooks

SOPORTE

Estamos aquí para ayudarte. Si tienes algún problema, envíanos un correo electrónico:

Partes dañadas o en mal estado
juegosdemesa@tcgfactory.com

TAO LONG
THE WAY OF THE DRAGON

HA SIDO POSIBLE GRACIAS A
6460 MECENAS EN **KICKSTARTER**

Diseñador del juego: Fuxi 伏羲, Pedro Latro and Dox Lucchin
Ilustrador: Dox Lucchin
Editorial: ThunderGryph Games
Página web: www.thundergryph.com
Edición Español: Tcg factory
Página web: www.tcgfactory.com

Jefe de Producción: Gonzalo Aguirre Bisi
Diseño Gráfico: Daniel Oswaldo Tosco
Mockups: Erick Rafael Tosco
Coordinador del Proyecto: José Ortega
Agradecimiento especial: Gui Landgraf
Traducción: Rubén Asensio Díaz
Revisión de traducción: José Ortega

ESPIRITU

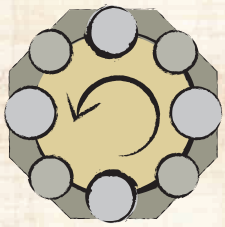
陽

陰

MATERIA

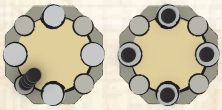
Mover las piedras	Mover el dragón	Aplicar Efectos
Toma todas las piedras de un espacio y déjalas, una a una, en los siguientes espacios.	El espacio donde se dejó la última piedra representa el elemento a ejecutar.	Algunos elementos tienen efectos que se realizan después de mover el dragón.

SALTAMONTES & MONJE

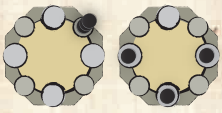


MONJE & MAESTRO

1)

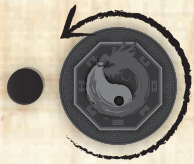


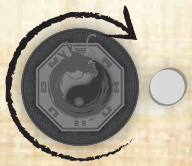
2)



3) El jugador elige

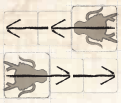
MAESTRO





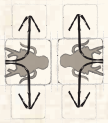
CIELO

TIERRA



Mordisco

TRUENO



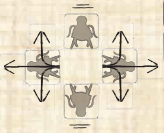
VIENTO

Mordisco

Turno Extra

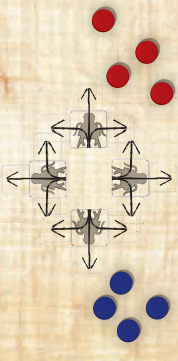
LAGO

MONTAÑA



Mordisco

FUEGO



AGUA

Absorber o Expulsar

MONJE & MAESTRO

CONCENTRACION

El dragón respectivo debe realizar la acción del elemento.

EQUILIBRIO

El dragón respectivo debe igualar las piedras de fuego y agua de su oponente

THUNDERGRYPH GAMES

TCG factory

© Thundergryph Games 2017, Todos los derechos reservados.